
PlayStation
Racing Lagoon
HIGH SPEED DRIVING RPG
SQUARESOFT



極限状況の"最速"の走りの中で命を賭け、すべてを失い、
譲れないもの、捨てられないものはなんなのか？
そして、そこに残るものはなんなのか？　走りの衝動はどこから生まれるのか？
人の心に潜む闇なる部分……その発露。

For Japan Only | プレイヤー 1～2人 | メモリーカード 1～2スロット | PocketStation 対応 | メモリーカード 2ブロック | アナログコントローラ 対応

SLPS 02038

CONTENTS

それでも走り続けていく男たち。

出口の見えない逃走、果てに見える一筋の光。

走る…最速の彼方へ…。

CHARACTER

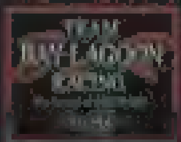
キャラクター紹介

『レーシングラグーン』の世界には、さまざまな人物が登場します。
そのメインとなるキャラクターをここで少し覗いてみましょう。



TEAM BAY LAGOON RACING

チームベイラグーンレーシング



純粋に「走り」を追求するチーム

新興臨海都市ベイラグーンを拠点とする、横浜の代表的チーム。リーダーの藤沢を中心に純粋な走りを追求している。

赤碕翔 Sho Akasaki



何事にも興味を示さないクールな男

非常にクールな性格で、どんな時も決して熱くなることのない男。他人との関わり合いも嫌うが、チームに誘ってくれた藤沢には尊敬の念を抱いている。

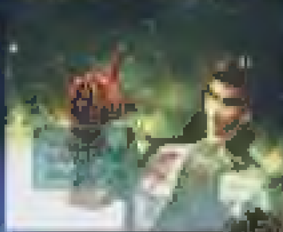
Profile
年齢：18歳
身長：172cm
体重：55kg
誕生日：7/31
血液型：A型
趣味：特になし
愛車：86-Lev

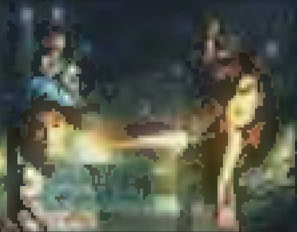


86-Lev

ドライヴィングの腕を競い合う個性豊かなキャラクター

スピードに魅入られ、スピードに命を賭けて、その先にある"何か"を追い求めていく走り屋たち。波瀾万丈のストーリーは、そんな彼らの熱い生き様によって語られていくことになります。







藤沢一輝 Ikki Fujisawa

横浜最速と呼ばれるB.L.Rリーダー

卓越したドライヴィングセンスと度胸の走りで、横浜最速の名を冠された存在。負の痛みや弱さを知るが故の優しさが、メンバーの心を惹きつける。





RS2000 turbo

Profile

年齢：23歳　身長：190cm
体重：75kg　誕生日：4/10
血液型：O型
趣味：クルマいじり
愛車：RS2000 turbo

TEAM BAY LAGOON RACING
チームベイラグーンレーシング



鈴木由佳 Yuka Suzuki



チームを盛り上げるマスコットガール的存在

チーム唯一の女性メンバー。初心者マークも取れてないひよっこドライバーだ。メカに関しても興味は持っているが、いまいち理解できてない。

Profile
年齢：18歳　身長：159cm
体重：[illegible]kg　誕生日：7/7
血液型：B型
趣味：洗車、テニスなど（多趣味）
愛車：Micro-GT



Micro-GT

難馬恭司 Kyoji Nanba



努力を重ねて速さを身に付けた苦労人

チームベイラグーンレーシングのNo.2。藤沢を慕い、努力と忍耐で速さを身に付けた。クルマ好きが高じ、ガソリンスタンドで働いている。

Profile
年齢：20歳　身長：178cm
体重：63kg　誕生日：5/27
血液型：A型
趣味：[illegible]ブースト[illegible]いじり
愛車：Seven-RX



Seven-RX

山田健三 Kenzo Yamada



腕はまだまだ未熟な赤崎の仲間

同い年の赤崎に対して一方的にライバル心を燃やす少年。残念ながら走りの才能に乏しい。クルマのカラーリングには、誰よりもうるさいようだ。

Profile
年齢：18歳　身長：158cm
体重：52kg　誕生日：2/14
血液型：AB型
趣味：クロスワードパズル、5円玉収集
愛車：CVC1600



CVC1600

NIGHT RACERS HONMOKU

ナイトレーサーズ本牧

横浜No.1の実力を誇る走り屋チーム

本牧埠頭をベースとする走り屋チームで、チームベイラグーンレーシングのライバル。その走りの実力は、横浜No.1と言われている。



辻本アキラ Akira Tsujimoto

ドライヴィングを生き甲斐とするチームリーダー

正義感の強いナイトレーサーズ本牧のリーダー。横浜最速の座を賭けて藤沢とバトルを繰り広げている。興味の対象はドライヴィングのみ（女にも興味がない）。

Profile
年齢：22歳
身長：185cm
体重：72kg
誕生日：10/5
血液型：O型
趣味：ドライヴィング
愛車：X1800 turbo



X1800 turbo



沢木誠 Makoto Sawaki

気合いでクルマをねじ伏せるウォリアー

気合いでクルマをねじ伏せ、豪快なドリフトを決める体育会系の走り屋。そのドライヴィングテクニックはまだまだ荒削りだが、より速くなる可能性を秘めている。

Profile
年齢：20歳
身長：178cm
体重：68kg
誕生日：6/6
血液型：B型
趣味：ラグビー、読書
愛車：Sil-14Q



Sil-14Q

BASIC CONTROL

基本操作方法

ここでは、コントローラの操作方法を説明します。
愛車を自由自在に操って、ライバルに後塵を浴びせましょう。

コントローラの各ボタンの利用法

「レーシングラグーン」の操作方法は、4つの場面に分けることができます。なお、Option WINDOWで設定を変更することも可能です（P12参照）。

★アナログコントローラのアナログモードスイッチを押し、LEDが点灯（アナログモードON）すれば、左スティックが使えます（右スティックは未使用）。なお、LEDが消灯（アナログモードOFF）でも、バイブレーション機能は作動します（バイブレーション機能のON/OFFについてはP12参照）。



ストリートマップでの操作方法

方向キー 左スティック	ステアリング
STARTボタン	インフォメーション画面／ マシンコンプリート画面の表示
SELECTボタン	パーキングポイント（Pマーク）の表示／非表示
○ボタン	パーキング
×ボタン	アクセル
□ボタン	ブレーキ
△ボタン	バック
R1ボタン	パッシング

パーキングとパッシングの操作が重要となります。また、STARTボタンでいつでもマシンコンプリート画面を呼び出せます。



マシンコンプリート&ゲットリワーズでの操作方法

方向キー	ユニット&パーツの選択
STARTボタン	自車のグラフィックの表示 （マシンコンプリート画面のみ）
○ボタン	決定
×ボタン	キャンセル／終了
△ボタン	手持ちのユニット&パーツ（Item Box）の表示（ゲットリワーズ画面のみ）

STARTボタンと△ボタン以外は、ほぼ共通の操作方法となっています。

レースバトルでの操作方法

方向キー 左スティック	ステアリング
STARTボタン	ポーズ／再開
○ボタン	サイドブレーキ
×ボタン	アクセル
□ボタン	ブレーキ ※0km/h時に押しっぱなしでバック
△ボタン	視点変更
L2ボタン	シフトダウン
R1ボタン	パッシング
R2ボタン	シフトアップ

ポーズ中にVIBRATION（バイブレーション機能）のON/OFF切替、BRIGHT-NESS（画面の輝度）調整、GIVE UP（レースバトルの強制終了）を行うことができます。方向キーの上下で項目を選択、左右（GIVE UPは○ボタンで実行）で設定しましょう。

イベントでの操作方法

方向キー	カーソルの移動
○ボタン	決定 メッセージ送り

GAME START

ゲームの始め方

メインのRPGモードと2P対戦の始め方、
ポケットステーションの利用法までをまとめて説明します。

メインのRPGと3つのサブモード

タイトル画面でSTARTボタンを押すと、モード選択画面が表示されます。方向キーの上下で実行したいモードを選択、◎ボタンで決定しましょう。



High SPEED Driving RPG｜横浜を舞台に熱いバトルが展開されるRPG

『レーシングラグーン』のメインモードです。「New GAME」を実行すると、シナリオデータの作成となります。メモリーカードが差し込んであるスロット（メモリーカード差込口）を選択決定し、「はい」を選択決定しましょう。終了後はネームエントリー（下記参照）となります。一方、「Continue」を実行すると、メモリーカード選択画面が表示されますので、任意のスロットを選択決定しましょう。

●ネームエントリーの方法

L1/R1ボタンで文字タイプの切替、L2/R2ボタンでカーソル移動、方向キーで文字選択、◎ボタンで決定です（×ボタンでバックデリート）。名前が決まったら△ボタンを押し、続いて同様の操作で英語名を入力。再び△ボタンで終了となります。



2 WARRIORS BATTLE MODE プレイヤー同士の対戦

プレイヤー同士でレースバトルを楽しむモードです。コントローラ端子2にもコントローラを接続し、以下の手順でゲームを設定して行ってください。

●使用するキャラクターを選択する

[illegible] キャラクターを選択 [illegible] ボタンで決定しましょう。[illegible] ボタン [illegible] キャンセル [illegible] ボタンを押 [illegible] 不参加の [illegible] コンピュータが [illegible] となりますので [illegible] キャラクターを [illegible] ください。 [illegible] メモリーカードに [illegible] RPGモード [illegible] 上したマシンを使えます。 [illegible] メモリーカード [illegible] ください。



●コースとオプションを決定する

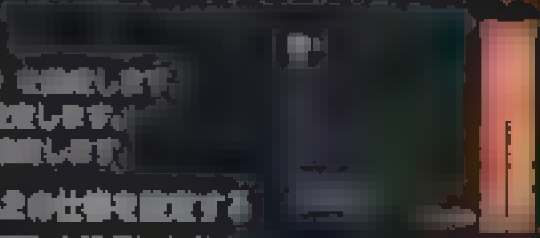
キャラクター選択に続いて、コースの選択とオプションの設定を行います。まず、方向キーの上下でコースを選択し、○ボタンで決定しましょう。 [illegible] オプションの設定となりますので、方向キーの上下で項目を選択、左右で設定を変更します。なお、各項目の内容は下記を参照してください。設定が完了しましたら、[illegible] ボタンを押してレースをスタートしましょう。



Direction：コースの [illegible]（Normal [illegible]／Reverse [illegible]）を設定します。
Laps：周回数（1 Lap～9 Laps）を設定します。
Power HANDICAP：パワーハンディキャップの有無（ON/OFF）を設定します。ONにすると [illegible] レース中、後方を走るプレイヤーのマシンのエンジンパワーが上がります。
Double Type：[illegible]（[illegible]）を設定します。

Option WINDOW ゲーム環境の設定

サウンドやコントローラ操作、レース時の視点などを設定します。方向キーの上下で設定項目を選択、○ボタンで各項目に切り替わったら、方向キーの上下で設定したい項目を選択、左右で設定を変更しましょう。なお、×ボタンで手前の画面に戻ります。この時、変更した設定内容をメモリーカードに保存することができます。



Sound●ゲーム中のサウンドを設定する

Output … 音声の出力方式（Stereo/Monaural）を設定します。
Bgm Vol. … ゲーム中のBGMの音量（0〜9）を設定します。
Effect Vol. … ゲーム中の効果音の音量（0〜9）を設定します。

1P Control/2P Control●コントローラ1&2の仕様を設定する

Vibration … バイブレーション機能の有無（ON/OFF）を設定します。
Key Config … コントローラの各ボタンの機能（1〜4/CUSTOM）を設定します。CUSTOMを選んで○ボタンを押すと、画面中央の各ボタン名にカーソルが移動します。方向キーの上下で設定したい操作内容を選択、○ボタンで決定していきます。[illegible]

Replay●対戦プレイのリプレイデータを再生する

「2 WARRIORS Battle MODE」でリプレイデータをセーブ（RECORD）したものを再生することができます。メモリーカードが差し込んであるスロット[illegible]、再生したいリプレイデータの[illegible]

リプレイデータのセーブとメモリーカードブロック数の選択について

「2 WARRIORS Battle MODE」で1対戦のプレイが終了すると、そのリプレイデータをセーブすることができます。メモリーカードが差し込んであるスロット（メモリーカード挿入口）、セーブするファイル（セーブエリア）の順に選択し決定しましょう。なお、新規でセーブする時は、リプレイデータで使用するメモリーカードブロック数を選択することになります。方向キーの[illegible]で「Replay BLOCK」の数を選択[illegible]。選択[illegible]「Free BLOCK」[illegible]ります。[illegible]ボタンで決定しましょう。ちなみに「Remaining BLOCK」は、使用中のブロック数を表示します。

View●レースバトル時のカメラ位置を設定する

[illegible]

Window●メッセージのスピードと背景を設定する

[illegible]

PocketStation●ポケットステーションへのプログラムデータのダウンロード

[illegible] ポケットステーションが差し込んであるスロット（メモリーカード差込口）[illegible]（ポケットステーション専用にメモリーカードブロックが2ブロック必要です）

ポケットステーションの利用法



[illegible]

友達のマシンをRPGモードに登場させよう

光通信機能を使って、ほかのプレイヤーとのクルマの受け渡しができます。相手のCAR DATAを受信すれば、そのマシンをRPGモードに最大3台まで登場させられる上、バトルで勝てばユニットやパーツが貰えます。CAR DATAを受信したらRPGモードの「Continue」を実行し、ポケットステーションが差し込んであるスロット（メモリーカード差込口）を選択・決定しましょう。





●モードを選択する

ポケットステーションのスタートデモ中に決定ボタンを押すと、右のメニュー画面が表示されます。上・下ボタンでモードを選択し、決定ボタンを押せば、各モードの画面に切り替わります（P14参照）。なお、「END」を選択・決定した場合、あるいは各モードを実行中に決定ボタンを3秒以上押し続けるとメニュー画面となり、CONTINUE（継続）とEXIT（終了）の選択ができます。

GIFT MACHINE CAR DATAの送受信を行うモード



■データを送信する

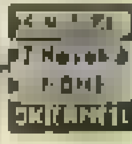


■データを受信する

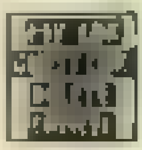








GARAGE CAR DATAの確認や削除を行うモード



MY CAR

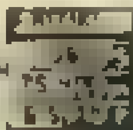
自分のCAR DATAを確認する



GUEST CAR

受信したCAR DATAを確認する





DELETE

受信したCAR DATAを削除する

[illegible]





GAME'S FLOW

ゲームの流れ

[illegible]Gモードは、さまざまなシーンが[illegible]み合いながらストーリーが[illegible]していくことになります。

ストリートマップを[illegible]に[illegible]が[illegible]

[illegible]の大まかな[illegible]は以下のと[illegible]ストリート[illegible]上での[illegible]。

ストリートマップ

→P18

[illegible]



レースバトル

P21

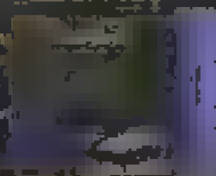
ストリートマップ[illegible]でレースバトル[illegible]ります[illegible]のクルマから[illegible]ツやパーツ[illegible]することができます。



マシンコンプリート

P23

[illegible]バトル[illegible]ツを入手したら、マシンコンプリート[illegible]スペック[illegible]ユニットやパーツ[illegible]マシン[illegible]アップを[illegible]ります。



イベント

[illegible]のパーキングポイント[illegible]すると、イベントが発生します。イベント[illegible]で[illegible]ていったりもしますが、[illegible]バトルに突入する場合もあります。



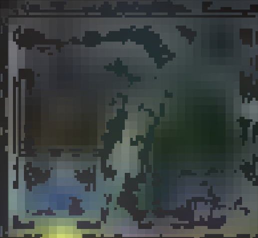
STREET MAP

ストリートマップ

ストリートマップでは、パーキングポイントに立ち寄って
イベントや買い物などを体験していきます。

至る所に設けられたパーキングポイント

パーキングポイント（Pマークで表示）には、[illegible]ボタンで停車することで入れます。以下では、ストーリー序盤の舞台となる南横浜エリアの代表的なポイントを簡単に紹介します。





●[illegible]WORKS WHAT'S[illegible]
[illegible]
[illegible]

[illegible]

[illegible]
[illegible]ップレースが[illegible]です。

●[illegible]
[illegible]リーレストランです。

[illegible]

[illegible]ップです（P.13参照）。

●SPENCER'S TESTCOURSE
スペンサー・テストコース
「スペンサー」のオーナーが用意した[illegible]のサーキットです。

●2つの施設とショップの利用法

[illegible]エリアには、[illegible]を進めていく上で欠かせない2つのショップと2つの施設が設けられています。[illegible]ではそれぞれの利用法を[illegible]していきます。



GS MILAGE（GSミラージュ）



ゲーム[illegible]タをセーブする[illegible]方向キー[illegible]上下で「GAME SAVE」[illegible]選択して[illegible]ボタンを押すと[illegible]ロット選択画面が[illegible]メモリーカードを差し込んで[illegible]ロットを選択し[illegible]ボタンを押したら[illegible]を選択決定しましょう。[illegible]のメモリーカード[illegible]タでなるフ[illegible]セーブは必ず上書きとなります。[illegible]してください。

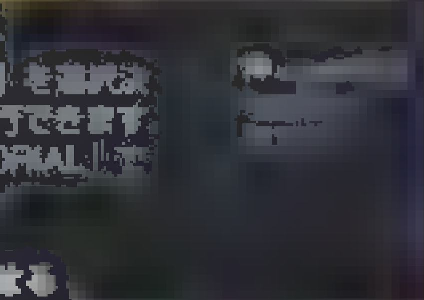




BODYSHOP MURAOKA ボディショップ・ムラオカ

手持ちのボディを改造する

「BODYSHOP MURAOKA」を選択し決定すると、下記の2種類を実行できます。また、「MURAOKA'S TUTORIAL」で各種の利用法の解説も可能です。



Body MODIFY ボディを駆動方式に対応させる



FF	FR	MR	RR	4WD
Front engine Front drive	Front engine Rear drive	Midship engine Rear drive	Rear engine Rear drive	4 Wheel Drive
フロントにエンジンを搭載し、前輪を駆動する方式。…	フロントにエンジンを搭載し、後輪を駆動する方式。…	中央にエンジンを搭載し、後輪を駆動する方式。…	リヤにエンジンを搭載し、後輪を駆動する方式。…	4輪駆動方式。4輪すべてにパワーが伝わるため、…

Machine COMPLETE ユニットやパーツをマシンに装着する(P25)



TUNESHOP SPENCER チューンショップ・スペンサー

パーツやユニットの売買をする

「TUNESHOP SPENCER」を選択決定すると、下記の4項目を実行できます。また、「SPENCER'S TUTORIAL」で店の利用法の説明も可能です。

Buy UNIT

ユニットを購入する

マシンを構成するユニットを購入します。方向キーの上下でカテゴリー（エンジン、シャシー、ボディ）を選択し、左右で買いたいユニットを選択。Ⓐボタンを押した後、「はい」を選択決定すればOKです。



Buy PARTS

パーツを購入する

ユニットに付随するパーツを購入します。方向キーの上下でカテゴリー（…ボディ）を選択し、左右で欲しいパーツを選択。Ⓐボタンを押した後、「はい」を選択決定すればOKです。



Sell ITEM

手持ちのユニットやパーツを売る

手持ちのユニットやパーツを売却します。まず、方向キーの上下で「Engine&Parts」「Chassis&Parts」「Body&Parts」のいずれかを選択し、Ⓐボタン。続いて同様の操作で売りたいユニットやパーツを選択決定し、「はい」で選択決定すればOKです。レースバトルに勝利してもお金は手に入らないので、不必要なユニットやパーツがあったら積極的に売ってしまいましょう。



Machine COMPLETE

ユニットやパーツをマシンに装着する（P25）

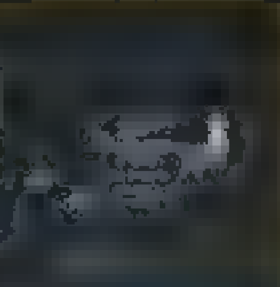
ショップや通常のストリートでのバトルで入手したパーツやユニットを装備し、マシンの性能を上げます。



WAKABA BANK ワカバ銀行

お金とリワースポイントを管理する

銀行では、以下の4項目を実行することができます。各項目とも案内人が詳しく説明してくれますので、きちんと理解した上で利用していきましょう。



CASH DISPENSER

預金と出金を行う

ユニットやパーツを売却して得たお金を預けたり、引き出したりすることができます。

RP TRADE

リワースポイントを換金する

レースバトルで獲得したリワースポイント（[illegible]）をお金に換金することができます。

RP BANKING

リワースポイントを貯蓄する

さまざまなプランに応じてリワースポイントを運用することができます。

WAKABA S TUTORIAL

銀行の利用法を確認する

ワカバ銀行での預金や出金、換金などの方法を確認することができます。

[illegible]

[illegible]への誘い

SPENCER'S TESTCOURSEでドライヴィングの腕を磨け

新規に購入したユニットやパーツを装着したら、スペンサーズテストコースでそのフィーリングを確かめる――それが[illegible]走りの腕の基本。テストコースは、ロングストレートや高速コーナー、ヘアピンなど、マシンの性能チェックにはもってこい[illegible]のレイアウトだ。



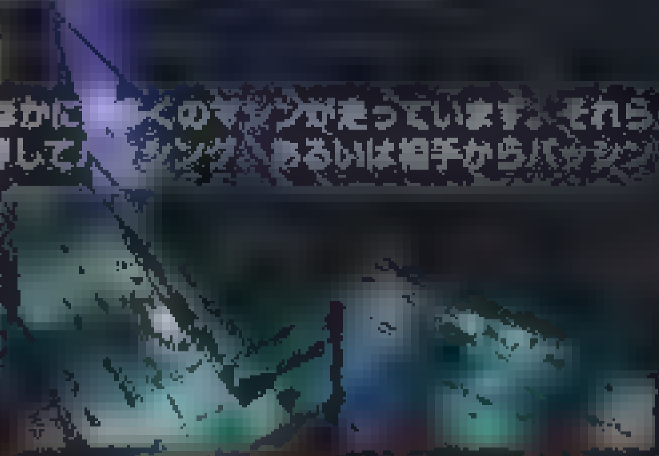
RACE BATTLE

レースバトル

ストリートを舞台に腕を競い合うレースバトル。
確実に勝利して愛車をパワーアップしていきましょう。

パッシングでバトルに突入

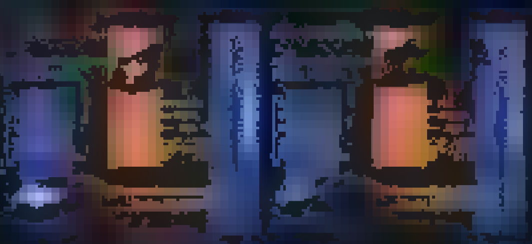
ストリートマップ上には、自車のほかに多くのマシンが走っています。それらのマシンに近付き、R1ボタンを押してパッシング、あるいは相手からパッシングされるとレースバトルに突入します。パッシングした（された）場所や状況によってコースが変わってくるので（P23参照）、バトルに慣れるまでは、慎重に仕掛けていくようにしましょう。



[illegible]

敵マシンの車種はさまざまだ

レースバトルの相手となるマシンは、ウイングや車高が低くなってるスポーツタイプだけじゃない。セダンやワゴン、それに車体が大きいオフロード4WDなんかも出てくるんだ。あと、路線バスやトラックといった特殊車両ともバトルできる。そう、相手は車種不問なんだ。



●画面の見方

バトルに突入するとマシンスペック画面に切り替わり、その後レース画面となります。ここではそれぞれの画面の見方を説明しましょう。

マシンスペック画面



●バトルコース名
●ドライバー名
●[illegible]
●エンジンの形式
●[illegible]方式（P[illegible]参照）
●[illegible]
●エンジンの[illegible]力（P25参照）
●Power Weight Ratio（パワー・ウエイト・レシオ）の略。車両重量を馬力で割った数値で、マシン性能の目安となります。馬力が大きく、重量が軽い程ど数値が小さくなり、加速が増します
[illegible]

レース画面



ドライバー視点

●[illegible]タイム
●[illegible]タイム
●そのコース最高の[illegible]タイム
●そのコース最高の[illegible]タイム
●プレイヤーの順位
●ライバルの[illegible]
●コースマップ。Pがプレイヤー車、[illegible]がライバル車を表します
●ゴールまでの距離
●相手より遅くスタートした場合に[illegible]されるタイム差（ハンディキャップタイム）。この差が大きい（より遅スタートを遅らせる）ほど、バトル に勝利した際に得られるリワードポイント（P24参照）が多くなります
●タコメーター（回転計）
●ギアポジション
●スピード[illegible]
●プレイヤー車（[illegible]）
●バックミラー（ドライバー[illegible]）

●バッシングしたエリアによってコースが変わる

P21で説明したとおり、バッシングした（された）場所によってコースが変わります。[illegible]エリアでは下のような8コースに区分けされています（シナリオの進行によって、ほかのコースも登場します）。また、バッシング時に相手が走っていた車線によって、コースの回り方（通常回りor逆回り）が決まります。



[illegible] Street
[illegible]のコースです。

[illegible] Street
[illegible]のストレートと鋭角コーナーが[illegible]コースです。

[illegible] Street
[illegible]ブダウンも大きいコースです。

[illegible] Street
[illegible]コーナーが[illegible]コースです。

[illegible] Street
[illegible]抜けるテクニカルコースです。

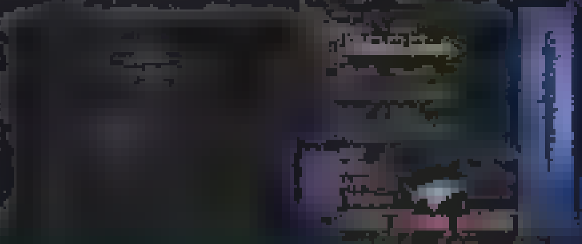
[illegible] Long
[illegible]コーナーとストレートラインが特徴のロングコースです。

[illegible] Street
[illegible]コーナーが[illegible]するハイスピードコースです。

[illegible] Street
[illegible]からのブレーキングがポイントのコースです。

●ライバルに勝てばユニットやパーツを奪取できる（Get REWARDS）

ライバル車より先にゴールするとリワーズポイントが入り（勝敗に関係なく経験値も入る＝P23参照）、Get REWARDS画面に切り替わります。ここでは、貯まったリワーズポイント（画面表示はRP）に応じて、相手のマシンからユニットかパーツを1個だけ奪取できます。方向キーで欲しいユニットかパーツを選択して◎ボタンを押し、「はい」を選択決定しましょう。また ボタンで手持ちのユニットやパーツを確認することが可能です。ユニットかパーツを入手すると、マシンコンプリート画面（P25～28参照）に切り替わります。ユニットかパーツを入手しない場合は、×ボタンを押した後、「はい」を選択決定しましょう（ストリートマップに戻ります）。なお、ライバル車に負けた場合は、手持ちのパーツをランダムで1個奪われてしまう場合もあります（パーツアイコンが表示）。



アンオフィシャルレースは貴重な金の入手源だ

街で毎晩走っていると、レース参加を促すヤツらが現れるはずだ。「アンオフィシャル（非公式）」と名付けられたレースには、参加できるマシンの規定が設けられているが、見事勝利したら賞品ユニットやパーツだけじゃなく、金もゲットできるんだ。ちなみにレース成績は、ストリートマップでSTARTボタンを押すと表示されるインフォメーション画面で確認できる。この画面ではレース成績のほかに、街内のレースバトルの通算成績と、その成績に見合った称号（画面右上）、さらに手持ちのリワーズポイントと金（画面左下）が見られるぞ。



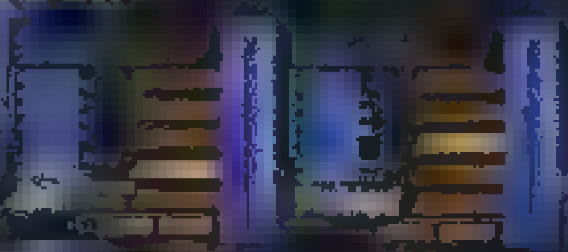
MACHINE COMPLETE

マシンコンプリート

手に入れたユニットやパーツを取り付け、
より完璧なマシンに仕立て上げていきましょう。

●マシンの性能を高める●マシンコンプリート

マシンコンプリートはガレージで実行できます（P18〜19参照）。また、ストリートマップでインフォメーション画面を表示し（[illegible]ページ参照）、さらにSTARTボタンを押せば実行可能です。



●ユニットとパーツを装着する

まず、左下のメイン画面でエンジン、シャシー、ボディのいずれかを選択決定すると、マシンコンプリート画面に切り替わります（×ボタンで戻ります）。ここで付け替えたいユニットかパーツ（[illegible]）を選択決定し、続いて、新たに付けたいユニットかパーツを選択決定すればOKです（以上の操作は3系統共通）。ユニットやパーツの付け替えを行うと、各種スペック値（P26〜28参照）が変動します。なお、ユニットを付け替えた場合は、付属のパーツがすべて外れてしまうので、忘れずに付け直すようにしましょう。



Engine COMPLETE エンジンコンプリート

主にスピードを高めるためのコンプリート

数あるマシンコンプリートの項目の中でも、最も重要なポイントとなるのが、最大出力とトルクです。一方に偏らず、ともに平均して高い数値をキープするのが、理想のマシンと言えます。



- ●エンジンユニット
- ●エンジンパーツ
- ●エンジンの形式と排気量（cc）
- ●エンジンの最大出力。単位は馬力（ps）/1分間のエンジン回転数（rpm）。最大出力が大きいほど最高速が伸びます（下記参照）
- ●エンジンの最大回転力（トルク）。単位はトルクの力（kg）/1分間のエンジン回転数（rpm）。エンジンの回転力が最も強いときのパワーを示し、数値が大きいほどスタート時や加速時のスピードが伸びます（下記参照）。
- ●車両総重量
- ●エンジン出力とエンジン回転数の関係を表すグラフ（青い曲線）。縦軸が出力、横軸が回転数を表し、右肩上がりの曲線を描くエンジンが理想と言えます。
- ●トルクの力とエンジン回転数の関係を表すグラフ（赤い曲線）。縦軸がトルク、横軸が回転数を示し、なだらかな放物線の曲線を描くエンジンが扱いやすいと言えます。
- ●ユニット＆パーツインフォメーション。選択しているユニットやパーツの情報が表示されます。

ワンポイント用語解説～その1～

最大出力

回転数を上げていくと、吸気が追いつかなくなったり、逆に、排気が追いつかなくなったりするため、出力が頭打ちになる。この時の出力を最大出力といい、この後は出力が低下する傾向にある。さらに回転数が上がっても最大出力をキープ可能なものが、理想のエンジンと言えるのだ。

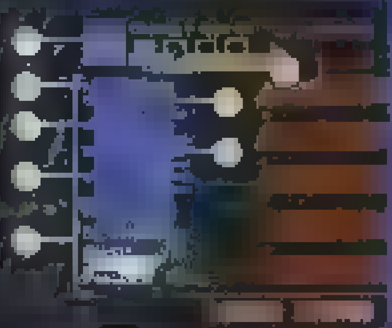
トルク

トルクとは、クルマを前に押し出す力のことで、この力のピークに当たるものが、最大トルクである。最大トルクが低回転域に設定されていれば、エンジンをあまり回さずに低回転域でも走りやすく、逆に高回転域に設定されていれば、高回転域で一気に加速できるというわけだ。

Chassis COMPLETE シャシーコンプリート

主にコーナリング性能を高めるためのコンプリート

[illegible]の導入、排出角のクルマの荷重変化が異なる駆動方式、自分のドライビングスタイルに適したタイプをみつけましょう。



- ●シャシー[illegible]
- ●シャシーパーツ
- ●駆動方式（[illegible]）
- ●[illegible]
- ●前輪の中心から後輪の中心までの距離。距離が長いほど直進安定性が高くなります。
- ●左右のタイヤの中心同士の距離（FRONT＝前輪/REAR＝後輪）[illegible]
- ●[illegible]クルマの底面までの高さ。低いほど重心が下がり、旋回安定性が増します。
- ●ユニバーサルインフォメーション。選択しているパーツの情報が表示されます。

ワンポイント用語解説～その2～

アンダーステア

ステアリングを切った方向よりも外側へ膨らんでいく状態のことで、前輪駆動のクルマに多く見られる。アンダーステアが強い場合、コーナーの手前でブレーキを踏み込み、前輪に荷重をかけてグリップを高めてやることが大事。また、ダウンフォースを増やしたり、前輪のサスペンションを調節してメカニカルグリップを増やすなどの対策で改善できるだろう。

オーバーステア

ステアリングを切った方向よりも内側へ切れ込んでいく状態のことで、後輪駆動のクルマに多く見られる。オーバーステアが強いと、リヤが大きくスライドし、スピンしてしまうことになる。コーナリング中に加速すると、さらにその傾向が強くなるだろう。ちなみに、リヤをスライドさせながらコントロールし、コーナーを抜けていく走法を「ドリフト」と言う。

Body COMPLETE ボディコンプリート

主に外観を変えるためのコンプリート

ボディコンプリートのポイントはズバリ「見た目」の良さ。エアロパーツでドレスアップし、カラーリングでオリジナリティを追求しましょう。



●ボディユニット
●ボディパーツ
●[illegible]方式（P19参照）
●[illegible]
●走行中の風圧によって前輪を地面に押し付ける力の大きさ。高速走行時のステアリング性能に影響し、■が多いほどダウンフォースが大きくなります
●走行中の風圧によって後輪を地面に押し付ける力の大きさ。高速走行時の[illegible]に影響し、■が多いほどダウンフォースが大きくなります
●ボディ形状による空気抵抗の大きさ。[illegible]が同じくらいの場合、この数値が小さいほう[illegible]ことを意味し、スピードも[illegible]ります
●ユニット＆パーツインフォメーション。選択しているユニット、パーツの情報が表示されます
●装着中のボディに取り付けることができるシャシーの[illegible]方式。ムラオカで改造すると、対応シャシーを増やすことができます（P19参照）

同じユニットを使い込んでレベルを上げろ

各ユニットには、それぞれレベルと経験値が設定されている（[illegible]）。バトルを行うと（勝敗は不問）、装備していたユニットの経験値が上がり、経験値が一定値に達するとレベルアップするんだ。レベルアップすると、付属できるパーツのソケットが増える場合があるから、愛車をさらにパワーアップすることができる。新しい[illegible]ばかりに目を向けず、気に入ったユニットが手に入ったら、そいつを徹底的に使い込んでやるのも醍醐味ってもんだぜ。

[illegible]（バトルを行った回数／レベルアップに必要なバトルの回数）

UNIT & PARTS

ユニット＆パーツ紹介

豊富なバリエーションのユニットとパーツ。
組み合わせ次第で、最強のマシンを生み出せるはずです。

パワーアップの源となるユニットとパーツ

マシンのベースとなるユニットと、マシンの性能を高めるパーツ。ここではエンジン、シャシー、ボディそれぞれの代表的な物を紹介していきます。メリットを活かし、デメリットを抑えながらマシンを仕立て上げていきましょう。



ENGINE

エンジンユニット

シリンダー（気筒）の数や配列によってパワーが異なります。スペック値とともに注目しましょう。


直列4気筒DOHC


2ローターRE


V型6気筒DOHC


直列6気筒DOHC ツインターボ

エンジンパーツ

スペックが劣るユニットでも、パーツをうまく組み合わせればパワーアップできます。


エアクリーナー
吸気効率の向上によってパワーアップ。箱型やキノコ型などがあります。


ターボ
エンジンの馬力を上げるターボ。大きいほど馬力アップが期待できます。


マフラー
排気効率を確保して、特定回転域でのパワーを上げます。


ECU（コンピュータ）
エンジンコントロールユニットの略。特定回転域でのパワーが上がります。


ボア（排気量）アップ
気筒当りの排気量を増やすことによって、トルクアップを図ります。

CHASSIS

シャシーユニット

駆動方式によって操作性が違ってきます。乗り比べてみて、自分に合ったシャシーを選びましょう。


type-86 (FR)


type-CVC (FF)


type-SW2 (MR)

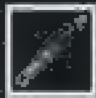

type-34R (4WD)

シャシーパーツ

タイヤやホイール、サスペンションなど、足回り関連が数多く用意されています。


ドラッグタイヤ
幅が太くグリップ力が高いタイヤ。パワーを一気にかけるゼロヨン用です。


アルミホイール
軽量のアルミ製ホイール。マシンの軽量化を図る際に利用しましょう。


サスペンション
車高を落とすストリート用サスペンション。硬さで安定性が変わります。


ブレーキ
制動力の高いレーシング用ブレーキ。タイトコーナーで威力を発揮します

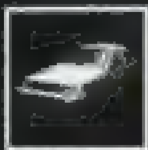


マニュアルミッション
自分でシフトチェンジを行う場合はこれが必要です（初期状態はAT）。

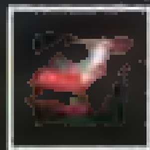
BODY

ボディユニット

クーペやセダン、ワゴンなどタイプは多種多彩。駆動方式を改造すればフォルムが大きく変わります。


86-Lev


CVC1600


Wagon660


Cancer

ボディパーツ

クルマの軽量化と見た目の変化が、ボディパーツの主な役割となります。


リヤウイング
リヤダウンフォースが増すウイング。材質によっては軽量化も図れます。


エアロキット
空気の流れを整えることで加速、最高速に影響。タイプも多種あります。


ド
軽量化されたドア（FRP製等）に交換して、車両重量を抑えます。



内装軽量化
走りに不必要な内装を取り外し、数値分の重量を減らすことができます。


ボディカラー
単色やツートンカラーなど、好みの色のボディに仕立て上げましょう。

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房器具の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

